ETUDE DE DOCUMENTS

Durée : 4 heures

Les candidats rédigeront un commentaire synthétique de ce dossier, en tenant compte en particulier des thèmes et des problèmes abordés. Il est demandé de faire référence à la plupart des textes du dossier, et même éventuellement à tous, bien que ce ne soit pas une obligation. Il est possible d'utiliser, en outre, ses propres connaissances.

N. B. Les candidats doivent obligatoirement respecter lors des épreuves le choix de langue exprimé dans leur dossier d'inscription.

Thème :

LE JEU

LISTE DE DOCUMENTS

Document n° 1 : Pieter Brueghel : *Jeux d'enfants* (1560)

Document n° 2 : Hérodote (V^{e} siècle avant J.C.) : *Histoires*, I, 94.

Document n° 3 : Prosper Mérimée : Une partie de jeu de paume (*La Vénus d'Ille*, 1837).

Document n° 4 : Georges Perec : *La vie mode d'emploi* (1978), Préambule.

Document n° 5 : Claude Lévy-Strauss : *La Pensée sauvage* (1962), chapitre I, p. 46-49.

Document n° 6 : Jacques Lecoq : *Le corps poétique*. *Un enseignement de la création théâtrale*, 1997, p. 41-42.

Document n° 7 : *SECOND LIFE :*

-Qu'est-ce que *second life* ?
(D'après Jean-Luc Raymond, *http://blog.jeanlucraymond.net/post/2007/01/02/Second-life-un-monde-virtuel-et-en-3D-qui-ressemble-a-un-jeu-video-mais-qui-nen-est-pas-un)*

-La cyberbigamie, nouvelle cause de divorce.
(D'après Jacques Buob, *Le Monde*, 26.08.07)

Document n°1 : Pieter Brueghel : *Jeux d'enfants* (1560).
(Vienne, Kunsthistorisches Museum)

HERODOTE, *Histoires*, livre I, chapitre 94

L’invention des jeux par les Lydiens

Sous le règne d'Atys, fils de Manès, toute la Lydie fut affligée d'une grande famine, que les Lydiens supportèrent quelque temps avec patience. Mais, voyant que le mal ne cessait point, ils cherchèrent des dérivatifs, et chacun en imagina à sa manière. Ce fut à cette occasion, disent-ils, qu'ils inventèrent les dés, les osselets, la balle, et toutes les autres sortes de jeux, excepté celui des jetons, dont ils ne s'attribuent pas la découverte. Or, voici l'usage qu'ils firent de ces inventions pour tromper la faim qui les pressait. On jouait alternativement pendant un jour entier, afin de se distraire du besoin de manger, et, le jour suivant, on mangeait au lieu de jouer. Ils menèrent cette vie pendant dix-huit ans ; mais enfin, le mal, au lieu de diminuer, prenant de nouvelles forces, le roi partagea tous les Lydiens en deux groupes, et les fit tirer au sort, l'un pour rester, l'autre pour quitter le pays. Celui que le sort destinait à rester eut pour chef le roi même, et son fils Tyrrhénos se mit à la tête des émigrants. Les Lydiens que le sort bannissait de leur patrie allèrent d'abord à Smyrne, où ils construisirent des vaisseaux, les chargèrent de tous leurs biens et instruments utiles, et s'embarquèrent à la recherche d’une terre qui pût les nourrir. Après avoir côtoyé différents pays, ils abordèrent en Ombrie, où ils se bâtirent des villes, qu'ils habitent encore à présent ; mais ils quittèrent le nom de Lydiens, et prirent celui de Tyrrhéniens, de Tyrrhénos , fils de leur roi, qui était le chef de la colonie.

Jacques Lecoq, qui dirigea à Paris de 1956 à sa mort en 1999 la célèbre Ecole internationale de théâtre *qu'il avait fondée, explique dans* Le corps poétique *les fondements de sa pédagogie.*

REJEU ET JEU

Nous abordons l'improvisation par le *rejeu* psychologique silencieux. Le *rejeu* est la manière la plus simple de restituer les phénomènes de la vie. Sans aucune transposition, sans exagération, dans la plus grande fidélité au réel, à la psychologie des individus, les élèves font revivre une situation sans souci du public : une salle de classe, un marché, un hôpital, le métro… Le *jeu* intervient plus tard lorsque, conscient de la dimension théâtrale, l'acteur donne un rythme, une mesure, un espace, une forme à son improvisation, pour un public. Le *jeu* peut être très proche du *rejeu* ou s'en éloigner fortement dans les transpositions théâtrales les plus audacieuses, il ne doit cependant jamais oublier le point d'ancrage dans le réel. Une grande part de ma pédagogie consiste à faire découvrir cette loi aux élèves. […]

Les premières improvisations me servent à observer la qualité de jeu des élèves : Comment jouent-ils des choses très simples ? Comment se taisent-ils ? Certains pensent être dans une contrainte qui leur interdirait de parler, or je n'interdis rien, je leur demande simplement de se taire pour mieux comprendre le *dessous* des mots.

On ne sort de ce silence que par deux voies : la parole ou l'action. A un certain moment, lorsque le silence est trop chargé, le thème se libère et la parole prend le relais. On peut donc parler, mais seulement si cela est nécessaire. L'autre voie, c'est l'action : « Je fais quelque chose. » Au début, les élèves veulent absolument agir, provoquer gratuitement des situations. Faisant cela, ils ignorent complètement les autres acteurs et ne jouent pas *avec*. Or le jeu ne peut s'établir qu'en réaction avec l'autre. Il faut leur faire comprendre ce phénomène essentiel : réagir, c'est mettre en relief la proposition du monde du dehors. Le monde du dedans se révèle par réaction aux provocations du monde du dehors. Pour jouer, rien ne sert de rechercher en soi sa sensibilité, ses souvenirs, son monde de l'enfance.

Paradoxalement, *La Chambre d'enfance* est l'un des plus anciens thèmes d'improvisation que je propose en début d'année.

Vous revenez, après une longue période, revoir votre chambre d'enfance. Vous avez fait un long voyage pour cela, vous arrivez devant la porte, vous l'ouvrez. Comment allez-vous l'ouvrir ? Comment allez-vous entrer ? Vous redécouvrez votre chambre : rien n'a bougé, chaque objet est à sa place. Vous retrouvez toutes vos affaires d'enfance, vos jouets, vos meubles, votre lit. Ces images du passé revivent en vous, jusqu'au moment où le présent réapparaît. Et vous quittez la pièce.

Ce thème n'est pas celui de la chambre de *mon enfance*, mais d'une chambre d'enfance, dont on joue la redécouverte. La dynamique du souvenir importe plus que le souvenir lui-même. Que se passe-t-il lorsque l'on arrive face à un lieu que l'on croit découvrir pour la première fois ? Soudain, un déclic : « J'ai déjà vu cela ! » Nous sommes dans une image présente et soudain arrive une image du passé. C'est la relation entre ces deux images qui constitue le jeu. Bien entendu, celui qui improvise puise dans son propre souvenir, mais ce souvenir peut être aussi imaginaire.

Jacques LECOQ, *Le corps poétique*. *Un enseignement de la création théâtrale*, 1997, p. 41-42.

SECOND LIFE

QU'EST-CE QUE *SECOND LIFE* ?

Dans son édition du samedi 2 décembre 2006, *Le Monde 2* consacre sa couverture et un dossier de 8 pages à *Second Life*, un univers accessible via Internet, nouvelle utopie, un monde où tout paraît possible : « Une journaliste sur *Second Life* : Ma vie virtuelle ». Diane Wulwek décrypte le phénomène *Second Life* en créant son avatar et en naviguant dans ce monde virtuel à la rencontre d'autres avatars pendant plus d'un mois ; une expérience troublante. Qu'est-ce que Second Life ? « Un monde virtuel en ligne et en 3D qui ressemble à un jeu vidéo... mais qui n'en est pas un ». Un « univers persistant social et collaboratif » créé en 2003 par une société californienne, dans lequel on vient s'offrir une deuxième vie. Une simulation de la réalité qui permet de se divertir, nouer des amitiés, expérimenter des formes de sexualité inédite, créer des biens et des services, et pourquoi pas gagner sa vie.

Mais aussi, une économie parallèle qui dispose de sa propre monnaie, le linden dollar (L$), convertible en billets verts (environ 275 L$ pour 1 US$), et où les échanges commerciaux s'élèvent jusqu'à 600 000 US$ par jour. Une sorte de Terre promise qui accueille déjà plus d'un million de participants – chiffre qui croit au rythme de 36 % par mois – de toutes nationalités, et qui, en dehors des technophiles et des amateurs de jeux multijoueurs en ligne, attire désormais les médias, les artistes, les marques, les multinationales, les organisations gouvernementales et même des hommes politiques. Second Life : un phénomène qui bouleverse complètement les frontières entre réel et virtuel et qui préfigure l'Internet de demain.

D'après Jean-Luc Raymond,
http://blog.jeanlucraymond.net/post/2007/01/02/Second-life-un-monde-virtuel-et-en-3D-qui-ressemble-a-un-jeu-video-mais-qui-nen-est-pas-un

LA CYBERBIGAMIE, NOUVELLE CAUSE DE DIVORCE

[…] M. Hoogestraat est bigame, ce qui lui a valu un long article dans le très sérieux quotidien américain de la finance, The Wall Street Journal. Bigame, enfin, pas vraiment. Virtuellement bigame. Cet Américain moyen fréquente en effet assidûment *Second Life*, cet univers étrange situé quelque part dans le cyberespace où se téléportent plus de huit millions de Terriens, et chaque jour il en débarque davantage. On a déjà beaucoup écrit sur *Second Life*, ersatz de planète Terre qui petit à petit se meuble – en faux – de tout ce qui nous casse les pieds – en vrai (spéculation, banques, boutiques de marques, publicité, ciné porno, meetings politiques, cabinets de recrutement...). Avoir une épouse dans chaque monde est une situation de plus en plus fréquente, qui pose des questions nouvelles et intéressantes sur les plans psychologique et juridique.

Dans *Second Life*, Hoogestraat s'appelle Dutch Hoorenbeek. Il s'est fabriqué un avatar qui lui ressemble, mais, sans lui faire injure, en plus jeune et en mieux. Il en a profité pour changer de métier et s'est lancé dans le business avec succès. Dans sa seconde vie, il possède plusieurs boutiques, un club de plage privé et un dancing. Il est à la tête d'une petite fortune d'environ 1,5 million de linden, l'unité monétaire du lieu, soit environ 6 000

dollars réels.

Il a rencontré Tenaj Jacklope chez des amis avatars, et cette jolie rousse lui a tapé dans l'oeil. En chair et en os, elle s'appelle Janet Spielman et elle est beaucoup moins sculpturale que son double, mais ce n'est pas l'important. Ce ne sont pas Janet et Ric qui sont tombés amoureux, mais bien Dutch et Tenaj, tout est dans cette nuance. Ils se sont mis en cyberménage, ont adopté deux cyberchiens, se promènent sur la cyberplage, invitent leurs cyberamis et, bien sûr, font le cyberamour. Ils ne se sont jamais vus dans la réalité, ni même parlé au téléphone, mais ils sont cybermariés selon les rites de *Second Life* qui sont les mêmes que dans la vie, mais pas vraiment, parce que ça ne compte pas, enfin pas tout à fait.

Mme Hoogestraat commence a en avoir par-dessus la tête. Son mari est capable de rester dans Second Life de 6 heures du matin à 2 heures du matin. C'est un *addict*. Un samedi soir qu'il était parvenu à attirer Sue devant son ordinateur, il lui a présenté Tenaj par surprise : « Mme Hoorenbeek », a-t-il dit sobrement. Elle ne sait plus quoi faire.

Le couple Hoogestraat n'est pas une exception. On recense de plus en plus de couples brisés pour cause d'infidélité virtuelle. Peut-on pour autant classer ce genre de situation dans la catégorie des adultères au sens légal du terme ? Pas encore, répondent les juristes, même si les avatars peuvent se livrer à des simulations d'actes sexuels. En revanche, ajoutent-ils, la cyberbigamie peut être aisément retenue comme une cause de divorce, bien réel celui-là, et constituer un argument déterminant pour décider de la garde des enfants. Certes. Mais on n'a pas encore prévu le cas suivant qui va bien arriver un jour : si un couple virtuel se sépare, qui gardera les cyberbébés ?

D’après Jacques Buob, *Le Monde*, 26.08.07.

UNE PARTIE DE JEU DE PAUME

Dès huit heures, j'étais assis devant la Vénus, un crayon à la main, recommençant pour la vingtième fois la tête de la statue, sans pouvoir parvenir à en saisir l'expression. M. de Peyrehorade allait et venait autour de moi, me donnait des conseils, me répétait ses étymologies phéniciennes ; puis disposait des roses du bengale sur le piédestal de la statue, et d'un ton tragi-comique, lui adressait des vœux pour le couple qui allait vivre sous son toit. Vers neuf heures, il rentra pour songer à sa toilette, et en même temps parut M. Alphonse, bien serré dans un habit neuf, en gants blancs, souliers vernis, boutons ciselés, une rose à la boutonnière.

— Vous ferez le portrait de ma femme? me dit-il en se penchant sur mon dessin. Elle est jolie aussi.

En ce moment commençait, sur le jeu de paume dont j'ai parlé, une partie qui sur-le-champ attira l'attention de M. Alphonse. Et moi, fatigué, et désespérant de rendre cette diabolique figure, je quittai bientôt mon dessin pour regarder les joueurs. Il y avait parmi eux quelques muletiers espagnols arrivés de la veille. C'étaient des Aragonais et des Navarrois, presque tous d'une adresse merveilleuse. Aussi les lllois, bien qu'encouragés par la présence et les conseils de M. Alphonse, furent-ils assez promptement battus par ces nouveaux champions. Les spectateurs nationaux étaient consternés. M. Alphonse regarda à sa montre. Il n'était encore que neuf heures et demie. Sa mère n'était pas coiffée. Il n'hésita plus ; il ôta son habit, demanda une veste, et défia les Espagnols. Je le regardais faire en souriant, et un peu surpris.

— Il faut soutenir l'honneur du pays, dit-il.

Alors je le trouvai vraiment beau. Il était passionné. Sa toilette, qui l'occupait si fort tout à l'heure, n'était plus rien pour lui. Quelques minutes avant, il eût craint de tourner la tête de peur de déranger sa cravate. Maintenant il ne pensait plus à ses cheveux frisés ni à son jabot si bien plissé. Et sa fiancée?... Ma foi, si cela eût été nécessaire, il aurait, je crois, fait ajourner le mariage. Je le vis chausser à la hâte une paire de sandales, retrousser ses manches, et, d'un air assuré, se mettre à la tête du parti vaincu, comme César ralliant ses soldats à Dyrrachium. Je sautai la haie, et me plaçai commodément à l'ombre d'un micocoulier, de façon à bien voir les deux camps.

Contre l'attente générale, M. Alphonse manqua la première balle ; il est vrai qu'elle vint rasant la terre et lancée avec une force surprenante par un Aragonais qui paraissait être le chef des Espagnols.

C'était un homme d'une quarantaine d'années sec et nerveux, haut de six pieds, et sa peau olivâtre avait une teinte presque aussi foncée que le bronze de la Vénus.

M. Alphonse jeta sa raquette à terre avec fureur.

—C’est cette maudite bague, s'écria-t-il, qui me serre le doigt, et me fait manquer une balle sûre !

Il ôta, non sans peine, sa bague de diamans : je m'approchais pour la recevoir; mais il me prévint, courut à la Vénus, lui passa la bague au doigt annulaire, et reprit son poste à la tête des lllois.

Il était pâle, mais calme et résolu. Dès-lors, il ne fit plus une seule faute, et les Espagnols furent battus complètement. Ce fut un beau spectacle que l'enthousiasme des spectateurs. Les uns poussaient mille cris de joie en jetant leurs bonnets en l'air; d'autres lui serraient les mains, l'appelant l'honneur du pays. S'il eût repoussé une invasion, je doute qu'il eût reçu des félicitations plus vives et plus sincères. Le chagrin des vaincus ajoutait

encore à l'éclat de sa victoire.

—Nous ferons d'autres parties, mon brave, dit-il à l'Aragonais, d'un ton de supériorité; mais je vous rendrai des points.

J'aurais désiré que M. Alphonse fût plus modeste, et je fus presque peiné de l'humiliation de son rival.

Le géant espagnol ressentit profondément cette insulte. Je le vis pâlir sous sa peau basanée. Il regardait d'un air morne sa raquette en serrant les dents; puis, d'une voix étouffée, il dit tout bas : *Me lo pagaràs*.

La voix de M. de Peyrehorade troubla le triomphe de son fils ; mon hôte, fort étonné de ne point le trouver présidant aux apprêts de la calèche neuve, le fut bien plus encore en le voyant tout en sueur, la raquette à la main. M. Alphonse courut à la maison, se lava la figure et les mains, remit son habit neuf et ses souliers vernis, et cinq minutes après, nous étions au grand trot sur la route de Puygarrig. Tous les joueurs de paume illois et grand nombre de spectateurs nous suivirent avec des cris de joie. A peine les chevaux vigoureux qui nous traînaient pouvaient-ils maintenir leur avance sur ces intrépides Catalans.

Prosper Mérimée, *La Vénus d'Ille*, 1837.